

龍王パワー ボックス

操作マニュアル

■インストール方法および起動方法は、別紙をご覧ください。

《ご注意》インストール終了後は、今まで『龍王三國志』起動時に使用していた「起動ディスク」は、使用しないで下さい。

■起動メニュー

起動ディスクをセットし『龍王パワーボックス』が起動すると、「起動メニュー」が表示されます。

- 龍王三國志ゲーム … 『龍王三國志』ゲーム本体が起動します。
- パワーボックス … 『龍王パワーボックス』が起動します。
- 終了 … すべてを終了し、MS-DOS に戻ります。

「パワーボックス」にマウスカーソルを合わせ、左クリックすると、『龍王パワーボックス』に入り、初期メニューが表示されます。

■初期メニュー

『龍王パワーボックス』の初期メニューは以下の通りです。

- シナリオエディタ … 追加シナリオ 80 本の選択を行います。
- 武将エディタ … すべての武将パラメータの編集を行います。
- モニタージュエディタ … 顔CGの作成を行います。
- BGM選択 … 上記作業中のBGMを設定します。
- データ初期化 … 700 人の武将データを元々のデータに戻します。
- 起動メニュー … 「起動メニュー」に戻ります。

項目にマウスカーソルを合わせ、左クリックするとそれぞれの機能に入ります。

■シナリオエディタ

シナリオデータは、184年～263年の80年間で1年ごとに計80本あります。シナリオ選択画面内より、行いたいシナリオを選択し、シナリオ番号6～10のボックスに入れます。『龍王三國志』ゲーム本体は、ボックス内に登録されたシナリオ番号6～10を扱えるようになっています。

なお、シナリオ番号1～5は『龍王三國志』本体に以前からあったものです。「パワーボックス」のシナリオエディタで作成した同一年のシナリオと初期配置が少々変更されています。

また「パワーボックス」をインストールした後、シナリオ番号1～5をプレイする場合でも、新しいモニタージュエ顔CGが使用されます。

《操作方法》

まず、ボックス内のシナリオ番号6～10のどこに新規シナリオを登録するかを選択します。すると、80本の年号(西暦)と、シナリオタイトルが表示されますのでマウスでクリックして下さい。シナリオ作成が始まります。同じシナリオ番号に何度でも登録できますので、自由にシナリオをお選び下さい。

■武将エディタ

武将名称	[適性値]	[経験値]	[特殊能力]
[顔CG] (1) (2) (3) (4) (5) (6)	各項目の増減ボタンを使って適性値を変更できます。 レベルは高い方から、SS、S、A～Gの9段階あります。 ※ゲーム中、SSはSと表示されます。	各項目の増減ボタンを使って経験値を変更できます。 0～1000の中で設定できます。 数値が多いほど経験豊富となります。	各項目のチェックボタンを使って特殊能力を変更できます。 ●チェック有り 項目名が黒字 → 能力ON ●チェック無し 項目名が茶字 → 能力OFF
			(7) (8) (9) (10)

[情報エリア]

通常は編集中の人物のコメント(解説)が表示されています。

(9) 参照ボタンによって他の人物の顔CGと能力を表示させることができます。

(8) 説明ボタンで、コメント表示に戻ります。

- (1) 武将選択ボタン : 編集対象を前の人物に移します。
- (2) 武将選択ボタン : 編集対象を次の人物に移します。
- (3) 武将呼出ボタン : ウィンドウを開き人物を呼び出します。五十音による検索が可能です。選択すると、その武将が編集対象になります。
- (4) MAXボタン : 全ての適性値をSS、全ての経験値を1000、全ての特殊能力をONの状態にします。
- (5) 初期ボタン : 編集中の人物の能力をオリジナルデータに戻します。
- (6) コピーボタン : 情報エリアに参照人物が表示されている時、その能力を編集中の人物にコピーします。参照人物は(9)ボタンによって呼出することができます。
- (7) 登録ボタン : 編集して変更を加えた能力を保存します。このボタンを押さない限り変更したデータは無効となります。
- (8) 説明ボタン : 編集中の人物のコメント(解説)が情報エリアに表示されます。
- (9) 参照ボタン : ウィンドウを開いて人物を選択すると、情報エリアにその人物を表示し、参照しながら編集することが可能です。五十音による検索が可能です。
- (10) 終了ボタン : 武将エディタを終了します。

■モニタージュエディタ

		(14)			(13)	
武将名称	A	F	K			
[合成エリア]	B	G	L			
	C	H	M			
	D	I	N			
	E	J	O			
(12)						
[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]
[8]	[9]	[10]	[11]			
[情報エリア]						
通常編集中の人物のコメント(解説)が表示されています。						
(10) 参照ボタンによって他の人物の顔CGと能力を表示させることができます。						
(9) 説明ボタンで、コメント表示に戻ります。						

- (1) 武将選択ボタン : 編集対象を前の人物に移します。
- (2) 武将選択ボタン : 編集対象を次の人物に移します。
- (3) 武将呼出ボタン : ウィンドウを開き人物を呼び出します。五十音による検索が可能です。選択すると、その人物が編集対象となります。
- (4) クリアボタン : 肌と髪以外のパーツを合成エリアから削除し、ベースの状態に戻します。
- (5) ランダムボタン : ランダムにパーツを合成させます。
- (6) 初期ボタン : 編集中の人物の顔CGをオリジナルデータに戻します。
- (7) コピーボタン : 情報エリアに参照人物が表示されている時、その顔CGを編集中の人物にコピーします。参照人物は(10)ボタンによって呼出すことができます。
- (8) 更新ボタン : 編集して変更を加えた顔CGを保存します。このボタンを押さない限り変更したデータは無効となります。
- (9) 説明ボタン : 編集中の人物のコメント(解説)が情報エリアに表示されます。
- (10) 参照ボタン : ウィンドウを開いて人物を選択すると、情報エリアにその人物を表示し、参照しながら編集することが可能です。五十音による検索が可能です。
- (11) 終了ボタン : モニタージュエディタを終了します。
- (12) 顔向きボタン : この3コのボタンは顔CGの向きを変えます。その際、選択パーツも同じ向きになります。
- (13) 切替ボタン : 選択エリアの表示パーツを変更します。上から順に、1ページ戻る、1行戻る、1行進む、1ページ進むとなります。
- (14) 部品選択ボタン : パーツの種類を選択します。

[モンタージュパーツの種類]

- | | | |
|------------|---------|-------|
| A) 肌 (色白) | F) 髪 | K) 兜 |
| B) 肌 (やや白) | G) 目・眉 | L) 冠 |
| C) 肌 (普通) | H) 鼻・口 | M) 髪結 |
| D) 肌 (やや黒) | I) あごひげ | N) 鎧 |
| E) 肌 (色黒) | J) 背景 | O) 服 |

■BGM選択

エディタ使用中のBGMを選択できます。

■データ初期化

700人全てのデータをオリジナルに戻す機能です。

[武将能力データ]と[武将モンタージュデータ]を別々に初期化できます。

■『龍王三國志』ゲーム本体での変更点

●「パワーボックス」をインストールすると『龍王三國志』ゲーム本体の顔CGは一切使用されなくなります。

●初期データを作成する前に「パワーボックス」付属の[オリジナルデータ]と、あなたが手を加えた[更新データ]の、どちらを使用するかを選択項目が増えました。

●セーブデータのコピー

本体ゲーム開始直後の、ロードデータの選択時に、セーブデータのコピーという項目が追加されました。これはゲームで使用している3ヵ所のセーブファイル間で、そのセーブ内容をコピーできる機能です。

まずコピーしようとするセーブファイルを選択すると、コピー元としてセーブファイル名が赤い文字で表示されます。次にコピー先を指定すると、実行して良いかメッセージがでますので、確認後、発行ボタンを押して下さい。

コピーを行うと、コピー先のデータは、上書きされ消えてしまいます。発行ボタンを押す前に必ず確認を行って下さい。

ユーザーサポートお問い合わせ先

〒169 東京都新宿区高田馬場 1-29-7

龍[RON] ユーザーサポート係

TEL 03-5272-1770(14:00~17:00 祝祭日を除く月曜~金曜)